

Réaliser par: Anas Oussous

AGENCE

IMMOBILIER

Cahier de Charge

Sommaire :

Chapitre 1 : Introduction	1
1.1.Motivation	1
1.2.Aperçu du Projet	2
1.2.1. Introduction du Projet.....	2
1.2.2. Objective.....	3
1.3.Spécification des Exigences.....	3
1.3.1. Champ d'application.....	3
1.3.2. But.....	3
Chapitre 2 : Presentation du Projet	4
2.1. Problematique	4
2.2. Technologie Utilisées	4
Chapitre 3 : Conception avec UML.....	5
3.1. Modélisation avec les diagrammes cas d'utilisation :	5
a) Diagramme de cas d'utilisation général.....	6
3.2. Architecture et organisation des bases de données.....	7
3.3. Rechercher/filtrer l'architecture et la mise en œuvre.....	9
3.4. Modélisation avec les diagrammes de classe.....	9

CHAPTER 1 - Introduction

L'application Web d'agence immobiliers est interactive, efficace et génératrice de revenus. Site conçu pour l'industrie de l'immobilier. L'objectif principal de cette application est d'aider la Société immobilière pour afficher un nombre illimité d'annonces immobilières sur le site.

1.1. Motivation

La motivation pour développer une application Web immobilière vient de mon envie d'apprendre JAVA EE pour construire la logique commerciale de l'application, PostgreSQL pour la conception de bases de données et l'utilisation de nouvelles technologies Web comme Angular, Bootstrap4, etc... Pour la conception de sites Web. Le facteur le plus influent pour sélectionner cette application est d'ajouter quelques fonctionnalités innovantes au moteur de recherche d'un site Web immobilier qui peut rendre la tâche d'un acheteur de propriété facile à rechercher des annonces immobilières.

Cette application offre une large portée pour inclure un certain nombre de contrôles Web pour développer le moteur de recherche et leur permettre de mettre en œuvre. La performance du moteur de recherche est le principal facteur qui aide les acheteurs à rechercher des annonces avec différents combinaison de caractéristiques. Les besoins croissants des acheteurs devraient être pris en considération avec les nouvelles caractéristiques à inclure.

Ainsi, le développement d'un moteur de recherche puissant, affichant un résumé détaillé des listes sur la grille personnalisée, et drag - drop outil pour sélectionner les propriétés sont les principales motivations pour le projet.

1.2. Aperçu du Projet

1.2.1. Introduction du Project

Il existe un grand nombre de fournisseurs de services d'information en ligne sur l'immobilier commercial qui offrent une gamme de biens et de services commerciaux adaptés aux besoins nationaux et locaux de l'industrie des investissements commerciaux. Ces places de marché en ligne ont des milliers de propriétés immobilières commerciales à vendre et à louer dans diverses catégories, y compris les locaux à bureaux commerciaux, industriels, unifamiliaux, multifamiliaux, terrains, etc., à vendre et à louer. Leur but est d'attirer une communauté de professionnels de l'industrie, y compris les investisseurs, les gestionnaires immobiliers, les propriétaires, les évaluateurs, les acheteurs locaux et nationaux pour sélectionner les propriétés avec les caractéristiques souhaitées.

Dans ce scénario de plus en plus exigeant pour une plate-forme qui pourrait aider les acheteurs à avoir un regard sur les annonces immobilières disponibles avec toutes ses photographies, spécifications nécessaires, et la description, cette application est un effort pour fournir une telle interface web avec quelques fonctionnalités attrayantes et innovantes.

La caractéristique la plus importante de ces sites Web est le critère de recherche interactive qui permet à l'acheteur de spécifier leurs exigences pour obtenir l'ensemble correct des dossiers de la base de données. L'outil de recherche devrait être assez solide pour inclure toutes les caractéristiques requises qu'un acheteur peut désirer.

1.2.2. Objective

D'abord et avant tout, la construction d'un site Web immobilier devrait servir un but. L'objectif de toutes les plateformes immobilières est de résoudre efficacement le problème d'un utilisateur – rechercher une nouvelle maison d'une manière rapide et gênante. Pour ce faire, une application devrait :

- ✓ Offrir suffisamment d'options de propriétés aux acheteurs et aux locataires potentiels.
- ✓ Permettre aux utilisateurs de trouver la meilleure propriété correspondante.
- ✓ Permettre la recherche efficace d'un bien immobilier.

1.3. Spécification des Exigences

1.3.1. Champ d'Application

La portée de ce projet est de permettre aux acheteurs de rechercher des annonces immobilières en ligne. Le motif pour développer cette application est de concevoir un moteur de recherche riche en fonctionnalités qui peut faire la recherche de terrains commerciaux / propriétés une tâche facile.

1.3.2. But

L'objectif est d'acquérir une bonne connaissance du cycle de vie complet de l'élaboration du projet, de la phase de collecte des besoins à la phase d'essai. La mise en œuvre de cette application donne également une expérience pratique.

CHAPTER 2 - Présentation du projet

1.4. Problématique

Le problème que nous résolvons est la difficulté de trouver un endroit où vivre par Exemple, Le processus de trouver un endroit pour vivre près de l'école tout en étudiant peut être plus compliqué et une lutte qu'il doit être. L'étudiant travaille dur pour leur diplôme collégial et maintenant ils doivent faire l'effort de trouver un endroit pour vivre près de l'école. Est-il possible de trouver un endroit près de l'école pour un trajet plus facile ? Où devraient-ils chercher à trouver la meilleure affaire pour leur situation donnée ? Ce projet vise à résoudre des problèmes comme cela en offrant une plate-forme a Les Client pour trouver un endroit à louer ou bien acheter avec facilité.

1.5. Technologies Utilisées

- ✓ **Concevoir Base de Donnée :**
 - PostgreSQL
- ✓ **La partie Backend de l'application :**
 - SpringBoot
 - ORM (Hibernate, JPA)
 - RestAPI
- ✓ **Consommation d'un API :**
 - Angular
- ✓ **Versioning :**
 - Git & GitHub
- ✓ **Planifier Gestion de Projet :**
 - Notion.so

CHAPITRE 3 - Conception avec UML

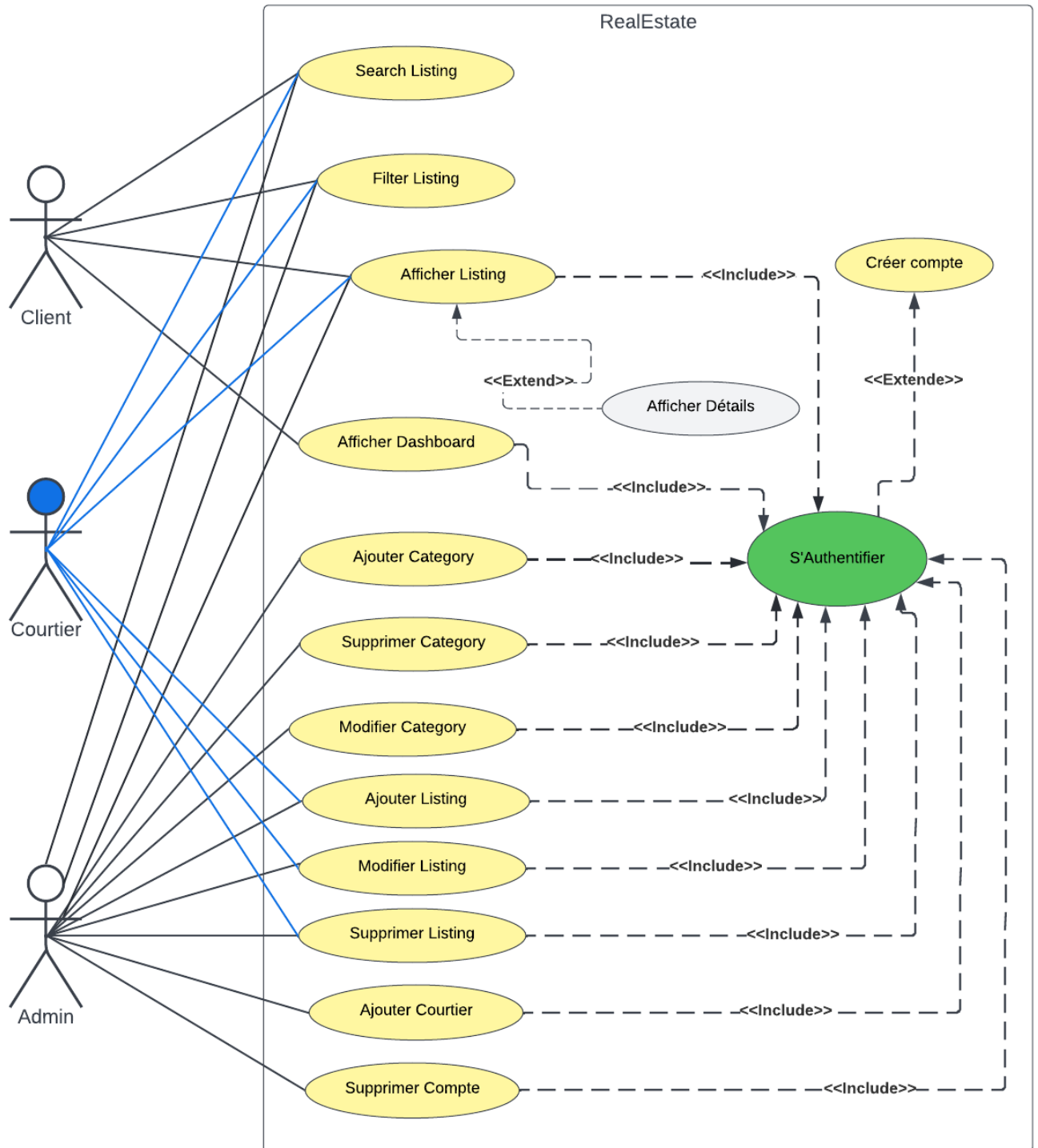
UML Diagrammer est une alternative moins chère à d'autres programmes populaires qui aident surtout les programmeurs, les ingénieurs système pour concevoir des diagrammes UML. Il est produit avec un grand nombre de fonctionnalités, ainsi que des options de personnalisation et inclut tous les outils nécessaires pour aider les utilisateurs des schémas de conception à des fins diverses.

1.1. Modélisation avec les diagrammes cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation permet de déterminer les possibilités d'interférence entre le système et les acteurs, c'est-à-dire déterminer toutes les fonctionnalités que doit fournir le système. Il permet aussi de délimiter ce dernier.

- Chaque usage effectué par les acteurs est représenté par un cas d'utilisation.
- Chaque cas d'utilisation symbolise une fonctionnalité qui leur est offerte afin d'engendrer le résultat attendu.
- Le diagramme de cas d'utilisation décrit l'interaction entre le système et l'acteur en déterminant les besoins de l'utilisateur et tout ce que doit faire le système pour l'acteur.

a) Diagramme de cas d'utilisation général :



1.1. Architecture et organisation des bases de données

Database Schema:

Utilisateur :

Name	Data Type	Default Value	NULL
user_id	Long	Auto Increment	NO
name	Varchar(50)		NO
email	Varchar(50)		NO
password	String		NO
about	String		YES
role	Boolean		NO

Roles :

Name	Data Type	Default Value	NULL
Role_Id	Long	Auto Increment	NO
Role_Name	Varchar(25)		NO

Listing :

Name	Data Type	Default Value	NULL
Id_lst	Long	Auto Increment	NO
name	Varchar(150)		NO
description	Varchar(250)		NO
price	Int		NO
city	Varchar(30)		NO
beds	Int		NO
baths	Int		NO
m2	float		NO
sellorrent	boolean		NO
category	Long		NO

Category :

Name	Data Type	Default Value	NULL
Catg_id	Long	Auto Increment	NO
name	Varchar(32)		NO

1.1. Rechercher/filtrer l'architecture et la mise en œuvre :

- ✓ Dans le cas où l'utilisateur n'a pas spécifié de filtres de recherche, la page affichera tous les annonces
- ✓ Si l'utilisateur entre dans le prix maximum alors toutes les annonces qui sont inférieures ou égales à ce prix seront retournées et si l'utilisateur entre dans le prix minimum alors toutes les annonces supérieures ou égales à ce prix seront retournées

1.1. Modélisation avec les diagrammes de classe :

